

# Sluttrapport for PRUK-prosjektet *Digitalt og sosialt læringsfellesskap- nye verktøy for å lære fremtidens arbeidsmetoder i sykepleie.*

## 1. Om prosjektet

Prosjektet «*Digitalt og sosialt læringsfellesskap- nye verktøy for å lære fremtidens arbeidsmetoder i sykepleie*» har blitt gjennomført ved institutt for helse- og sykepleievitenskap i perioden august 2020 til november 2021. Prosjektleder har vært universitetslektor Jannicke Rabben.

Prosjektgruppen har i tillegg til prosjektleder bestått av førsteamanuensis Dag Tomas Sagen Johansen (institutt for helse- og sykepleievitenskap), førsteamanuensis Hege Mari Johnsen (institutt for helse- og sykepleievitenskap), senioringeniør Mauricio Omar Cifuentes (IT-avdelingen), rådgiver Maren Schelbred Thormodsæter (IT-avdelingen), rådgiver Rune Brynildsrud (fakultet for helse- og idrettsvitenskap) og sykepleiestudent Kjetil Omestad Botn (campus Kristiansand).

Øvrige bidragsytere har vært: universitetslektor Lene Laukvik (institutt for helse- og sykepleievitenskap/senter for ICNP), Jorunn Handeland (institutt for helse- og sykepleievitenskap), Kjersti Marie Frivoll Johnsen (institutt for helse- og sykepleievitenskap), Cecilie Karlsen, Tina Lien Barken, Kathrine Melby Holmerud (Grimstad kommune), samt studentene Eddie Jensen (multimedia), Haakon Bøthun Lunde, Ludvig Alvir og Mats Larsen (data).

I tillegg har også alle faglærere som har arbeidet med studentene i læringsteam deltatt som både deltakere og bidragsytere i gjennomføringen.

Etter avtale om utsettelse av prosjektslutt til november 2021, er dato for rapportering 1. desember 2021.

## 2. Gjennomføring

Målet med prosjektet var økt studentdelaktighet i lærings- og vurderingsprosessen, økt opplevelse av tilbakemelding på individuelt og gruppebasert arbeid og sikre at studentene oppnår læringsutbyttene i *emnet SY 220 Sykepleie ved ulike sykdomstilstander- Arbeidsmetoder og teknologi*. Det var ønskelig å anvende den digitale læringsplattformen Canvas mer systematisk og aktivt, og at de teknologiske løsningene ble mer integrert i undervisningen. Det var definert fem hovedaktiviteter i prosjektet for å oppnå dette;

- ✓ Utvikle innhold for digital samhandling og tilbakemelding i gruppebasert casearbeid.
- ✓ Utvikling og systematisk bruk av læringsmål og karakterrubrikker i Canvas
- ✓ Utvikle og anvende student- til studentvurdering i gruppebaserte oppgaver
- ✓ Opplæring av faglærere og gruppelærere i digitale verktøy
- ✓ Utvikle en spillbasert e-læringsmodul.

Prosjektet gikk parallelt med utviklingen av det nye emnet, og ga derfor emneansvarlige økt mulighet til å innlemme dette i emnet og også gjøre andre pedagogisk grep i emnet av betydning for læringsprosessen. Dette inkluderte blant annet at gruppearbeid som tradisjonelt har vært en obligatorisk aktivitet ble gjort til et valgfritt læringstilbud, og inspirert av metoder fra «*flipped learning*<sup>1</sup>» og «*blended learning*<sup>2</sup>» ble lærerveiledning i oppstarten av gruppearbeidet erstattet med noe digital oppfølging underveis og seminarer i slutten av hver modul. Alt emneinnhold ble lagt direkte i Canvas, -det ble ikke utarbeidet egne oppgavehefter eller tilsvarende.

---

<sup>1</sup> O'Flaherty, J. & Phillips, C. (2015) The use of flipped classrooms in higher education: A scoping review. *Internet and Higher Education*, 25(May):85–95

<sup>2</sup> Graham, C. (2006). Chapter 1 - blended learning systems: definitions, current trends, and future directions. In C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local designs*. San Fransisco, CA: Pfeiffer.

### 2.1. Utvikle innhold for digital samhandling og tilbakemelding i gruppebasert casearbeid.

Prosjektleder Jannicke Rabben og Dag Tomas Sagen Johannesen som begge var emneansvarlige i SY 220, hadde hovedansvaret for å utvikle innholdet i arbeidsoppgavene som studentene skulle anvende til gruppebasert casearbeid. Innledningsvis ble det innhentet innspill fra tidligere faglærere i emnet. Løsningen for digital samhandling som ble valgt var at oppgavene ble lagt ut som *Oppgaver* i Canvas, og tildelt studentene der. Det ble gitt en introduksjon til oppgavene ved hjelp av en kort videoforelesning. OneDrive i Office 365 ble valgt som plattform for samskriving av oppgavene i Word, og studenter og lærere fikk en kort innføring i hvordan man delte dokumenter i OneDrive. Studentene kunne da samarbeide digitalt både synkront og asynkront, og lærere kunne på selvvalgt tidspunkt gi korte, skriftlige tilbakemeldinger på det pågående arbeidet i OneDrive. Etter innlevering av oppgaven i Canvas, kunne tildelte medstudenter og lærer gi tilbakemeldinger gjennom Speedgrader.

### 2.2. Utvikling og systematisk bruk av læringsmål og karakterrubrikker i Canvas

Det ble til sammen utviklet tre casebaserte arbeidsoppgaver, én for hver modul. Hver modul hadde definerte læringsmål som tilsvarte læringsutbyttet hentet fra emnebeskrivelsen (Se emnebeskrivelsen her: <https://www.uia.no/studieplaner/topic/SY-220-1>). Ved å ta i bruk funksjonen *vurderingsveiledning* i Canvas, ble det definert læringsmål og karakterrubrikker for hver arbeidsoppgave. I utviklingen av rubrikkene ble Virtual patient Lasater Clinical Judgement Rubric (vpLCJR) anvendt som inspirasjon. vpLCJR inneholder rubrikker for å synliggjøre sykepleiestudenters kliniske vurderingsevne ved læringsaktiviteter med virtuelle pasienter<sup>3</sup>.

### 2.3. Utvikle og anvende student- til studentvurdering i gruppebaserte oppgaver

Vurderingsveiledningene nevnt over, ble systematisk benyttet som en del av de tre læringsseminarene relatert til hver modul/oppgave. Dette ble tildelt som en hverandrevurdering i Canvas, og studentene gjennomførte som gruppe en vurdering av én annen gruppes arbeidsoppgave. Teknisk sett bød dette på noen utfordringer, da Canvas ikke har noen løsning for gruppebasert hverandrevurdering, kun individuell. Vi løste dette ved å tildele oppgaver manuelt fra én gruppeleder til en annen. Dette er en arbeidskrevende løsning, som ikke er gjennomførbar på sikt. En annen svakhet ved denne funksjonen i Canvas var også at skjermbildet ved utfylling var for lite, slik at det ble vanskelig å lese.

Evaluering fra studenter og lærere viste også at gruppene la varierende grad av arbeid inn i vurderingen, og en tettere oppfølging fra lærerne hvor de utfordrer studentene til å begrunne vurderingene bedre med fritekst, er et forbedringsområde til neste runde. En enda større opplevelse av tilbakemelding på eget arbeid ville blitt oppfylt, om alle studentene også ga utfyllende kommentarer til hverandre.

Vurderingen ble også gjennomført for det meste anonymt, og fordeler og ulemper med dette ble diskutert.

En læring til neste gang er også å bruke noe mer tid til gjennomgang av dette med studentene i starten av emnet.

### 2.4. Opplæring av faglærere og gruppelærere i digitale verktøy

Det ble gjennomført et dagsseminar hvor en i tillegg til gjennomgang av emnet, også gjennomgikk en kort opplæring i bruk av OneDrive til deling, samt Vurderingsveiledning/Hverandrevurdering i Canvas. Erfaringene viste at det likevel var variasjon i hvor trygg man var i bruken av disse verktøyene, og de emneansvarlige brukte mye tid til å gi tips og råd til både studenter og lærere. En videoveiledning i hvordan finne og fylle ut hverandrevurdering ble formidlet.

---

<sup>3</sup> Georg,C. (2019) Virtual Patients in Nursing Education:Teaching, Learning and Assessing Clinical Reasoning Skills. Ph.d.thesis. Karolinska Institutet

Det var opprinnelig planlagt at dette seminaret skulle vært gjennomført tidligere (og over to dager), men dette måtte utsettes og avgrenses grunnet covid 19. Involveringen av andre fagpersoner ble derfor mindre enn planlagt, og mye falt derfor på prosjektleder og emneansvarlige grunnet tidspress.

## 2.5. Utvikle en spillbasert e-læringsmodul.

Prosjektet ble ikke tildelt midler til utvikling av den spillbaserte e-læringsmodulen, men i stedet for å skrinlegge dette ble dette lagt ut som en studentoppgave. Tre studenter fra data og 1 student fra multimedia (alle bachelor) meldte interesse for prosjektet, og vi etablerte dette som et studentprosjekt. Det ble utarbeidet en kravspesifikasjon for en e-læringsmodul som studentene skulle forholde seg til, og vitenskapelig ansatte utarbeidet skript for spillet med støtte fra fagperson i Grimstad kommune.

Datastudentene utviklet en plattform hvor spillet kunne legges inn og redigeres selv av bruker, og multimediastudenten utviklet grafiske elementer. Det var noe ulik kontakt med studentenes veiledere.

Resultatet var en enkel spillbasert e-læringsmodul, som kunne anvendes av studentene. Hvor mange som benyttet seg av dette, vites ikke.



Det erfares ganske sårbart å utvikle læringsinnhold som skal benyttes i et emne i samarbeid med studenter. Til tross for forsøk på å koble studentene til egen IT-avdeling, så valgte de likevel løsninger som viste seg vanskelig å overføre til UiAs egne servere. Noe av konsekvensen er at e-læringsmodulen falt ned flere ganger, og mye tid gikk med til å legge innhold inn på nytt. I skrivende stund er siden oppe, ([www.sykeplayer.no](http://www.sykeplayer.no)) men det må finnes en ny løsning for dette til neste gjennomføring av emnet.

## Resultater og formidling

Kort oppsummert har prosjektet utarbeidet det innholdet som det var lagt opp til i prosjektet, selv om e-læringsmodulen ble kraftig nedskalert siden den ikke hadde noen finansiering. Relatert til målene med prosjektet, som var økt studentdelaktighet i lærings- og vurderingsprosessen, økt opplevelse av tilbakemelding på individuelt og gruppebasert arbeid og oppnådd læringsutbytte, kan dette sies å være relativt godt oppfylt.

Resultatene viser et økt snitt i Grimstad fra D-C (sammenlignet med et tidligere sammenlignbart emne), og i Kristiansand fortsatt C. Strykprosenten er lav (ca 7%).

Emneevalueringen (Grimstad) viser en median på 4 (Enig) på relevante spørsmål om tilbakemelding og veiledning, bruk av digitale verktøy og bruk av Canvas. Tidligere har Median ligget på 3 (Hverken/eller) i tilsvarende emne. Det er også forbedret score på hvor nyttig de opplever faglæreres tilstedeværelse har vært (fra 4 til 5).

Fremdriften i prosjektet ble påvirket av covid-19, men vi kom i mål med selve gjennomføringen. Det er innen prosjektslutt ikke kommet resultater i form av publikasjoner, men det igangsettes et oppfølgingsprosjekt med datasamling ved hjelp av gruppeintervju av studenter. Dette er søkt og godkjent i FEK og hos NSD. Publikasjoner vil komme etter prosjektslutt. Selve emneinnholdet i Canvas deles med UiA i Commons, for erfaringsdeling.

## Økonomi

Prosjektet fikk tildelt 180 000 av opprinnelig søkte 500 000,-, hvorav utvikling av e-modul og andre kostnader.

Vi måtte justere noe på postene innenfor de 180 000,- som vi fikk, da det fortsatt var behov for noe midler til Annet, mens behovet for vitenskapelige ressurser til utvikling av spillbasert e-modul kunne nedjusteres (grunnet bortfall av øvrige midler her).

Intern faktura med regnskapsrapport sendes direkte fra økonomiavdelingen når de siste bilagene er regnskapsført i desember.

## Erfaringer med å gjennomføre et PRUK-prosjekt (rapporteringspunkt 3)

Som prosjektleder har erfaringen med et PRUK-prosjekt vært en læringsprosess, da dette er første gang prosjektleder har søkt om og ledet et slikt prosjekt. Søknaden ble utformet på oppfordring fra instituttledelsen, og i tett samarbeid Dag Tomas Sagen Johansen. Øvrige i prosjektgruppen ga også innspill.

Utlysningsteksten var kort og informativ, med en veiledende søknads-mal. Som ny i denne type arbeid var det primært utarbeidelse av et budsjett som var utfordrende, så her kunne det vært nyttig med noe mer veiledning i hvordan det var ønskelig at dette skulle settes opp. Med støtte fra økonomiansvarlig på fakultetet kom dette likevel på plass.

Vi fikk ikke alle midlene vi søkte om, og en tilpasning av prosjektet og et nytt budsjett måtte settes opp. Det var litt uklart hvor mye vi da kunne justere på de gjenstående postene som vi fikk midler til, og har heller ikke brukt opp alle midlene da behovet for timer til vitenskapelige ansatte ble redusert når deler av prosjektet gikk ut.

Det har vært en god dialog med ansvarlige underveis med tanke på midtvurdering og behov for utsettelse grunnet ulike faktorer (herunder covid 19), som i stor grad påvirket fremdriften i prosjektet. Vi er likevel tilfredse med å ha «rodd dette i land» med de ekstra utfordringene covid-19 medførte. For fremtiden hadde det vært nyttig med en klargjøring av hvilke støttetjenester/fellestjenester man i et PRUK-prosjekt kan (og bør?) anvende seg av, eksempelvis ved mediesenteret, og hvilke tjenester man må legge inn i budsjettet.

Grimstad, (1.12.2021)

Jannicke Rabben, prosjektleder